

L'Appel de Cthulhu
7e édition
LE JOUR DE LA BÊTE
ISEFET
ÉDITIONS SANS-DETOUR



Jeu de rôle d`horreur dans l`univers de H. P. Lovecraft

Iséfet

Un scénario dans L´Appel de Cthulhu de H.P. Lovecraft

Éditions Sans-Détour



Howard Phillips Lovecraft
Maître de l'horreur
1890-1937

Rédaction : Tristan Lhomme
Relectures : Lisette Hanrion
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat
Fiches techniques et goodies : Vincent Lelavechef
Mise en page : Julien De Jaeger
Illustrations de couverture : Loïc Muzy
Illustrations : Loïc Muzy et Jahwa Rero
Direction : Christian Grussi
Imprimé en Chine • What'z Games
ISBN : 978-2-37374-036-3
Edition & Dépôt légal : janvier 2018

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.

L'Appel de Cthulhu est copyright © Chaosium Inc., tous droits réservés. Call of Cthulhu® et L'Appel de Cthulhu® sont des marques déposées par Chaosium et les éditions Sans-Détour.

Toute similitude entre les personnages de L'Appel de Cthulhu et des personnes vivantes ou mortes serait pure coïncidence.

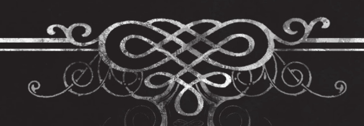
La reproduction ou le stockage du texte contenu dans ce livre par quelque méthode que ce soit (photographique, optique, électronique ou autre) en vue d'un bénéfice privé ou commercial est interdit.

Table des matières

Iséfet



Où les investigateurs participent à la chute de Nophru-Ka.



Investigation	2/5
Action	2/5
Exploration	3/5
Interaction	4/5
Mythe	4/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvés
Durée estimée	4 à 6 heures
Nbre de joueurs	4-5
Époque	Égypte antique

En quelques mots

Les personnages sont envoyés dans le delta du Nil par le pharaon Néferhotep Ier pour déjouer les projets d'un prêtre renégat nommé Nophru-Ka. Une fois écartés les voiles de la politique, ils découvrent que ce dernier entretient des liens avec un mal beaucoup plus ancien, le Pharaon Noir Nephren-Ka, et que ses plans impliquent, littéralement, de dévorer des dieux.

Implication des investigateurs

Nos héros sont en mission, mais ils ont carte blanche, un statut social et des ressources.

Enjeux et récompenses

Les personnages des années 20 gagnent 1D6 points de SAN et +2 % en Mythe de Cthulhu. Quant aux investigateurs égyptiens, leur victoire devrait leur rapporter 1D10 points de SAN, mais ils ne poursuivront pas leur carrière… sauf si vous en décidez autrement.

Ambiance

Ce scénario est une expérience : une histoire d'horreur située dans l'Égypte antique, reposant sur des ressorts susceptibles d'effrayer à la fois les Égyptiens d'il y a presque quatre mille ans et des joueurs du XXIe siècle. Il y est donc question de troubles politiques vécus comme une remise en cause de l'ordre cosmique, ainsi que de cannibalisme humain et *divin*… le tout, bien sûr, tout en restant fidèle au mythe de Cthulhu en général, et à la trame du *Jour de la Bête* en particulier.

À l'affiche

Nophru-Ka

Porteur de l'*héka* de Nephren-Ka, théophage et futur pharaon. Présent à l'arrière-plan dans l'acte I, il apparaît plus directement dans l'acte II.

Aheteprê

« Pharaon » d'une petite province, roitelet impuissant et terrifié.

Oudjânkhef

Tjaty d'Aheteprê, honorable mais borné.

Djet

Capitaine des gardes d'Aheteprê, homme-scorpion au service de Nophru-Ka.

Dame Ouadjet

Prêtresse de la déesse cobra et alliée des investigateurs.

Mise en place



Note historique

L'Égypte de 1733 avant notre ère entre dans une période troublée. Les sources sont imprécises, noms et dates se contredisent. Ce scénario ne vise pas à l'authenticité, juste à une vraisemblance… revue et corrigée par la présence du Mythe.

Distribuez le document 1, ci-dessous, aux joueurs.

ORDRE DE MISSION



OÙ ET QUAND ?
Nous sommes dans la neuvième année de règne du pharaon Néferhotep. Il gouverne les Deux-Pays depuis la grande ville d'Ititaoui, dans le centre. Son règne n'est pas incontesté. Il y a une trentaine d'années, le delta du Nil s'est révolté, et le gouverneur de la riche cité de Khasouou, capitale de la province du Taureau de la Montagne, s'est proclamé pharaon. Son petit royaume a survécu aux tentatives de reconquête organisées par le grand-père, puis le père de Néferhotep. Il est actuellement aux mains d'Aheteprê, un asiatique usurpateur et incompétent.
Par ailleurs, pour la deuxième année consécutive, toute l'Égypte souffre d'une grave sécheresse. Le troisième mois d'Akhet, la saison de l'inondation, est bien avancé, mais les eaux restent dramatiquement basses. Une chaleur étouffante s'est abattue sur le pays. La récolte sera mauvaise, la disette est une certitude et la famine une horrible possibilité. Dans toute l'Égypte, les prêtres font des songes terrifiants, indiquant qu'une épouvantable rupture de l'ordre cosmique est sur le point de se produire.

QUI ÊTES-VOUS ?
Vous appartenez à une délégation envoyée par Néferhotep à Aheteprê.

QUE FAITES-VOUS ?
Officiellement, vous êtes là pour discuter du commerce sur le Nil. Officieusement, vous venez proposer de mettre fin à la division entre les deux royaumes. Néferhotep a un frère, Ioufersobek, et Aheteprê a une fille, Tentkhénou, un mariage pourrait sceller une réconciliation. En réalité, vous venez évoquer la question de Nophru-Ka avec les autorités de Khasouou. Ce prêtre d'Amon renégat sème le trouble dans les deux royaumes. Il a beau être un puissant faiseur de miracles, il s'oppose au maât. Apparemment, il a lui-même demandé la main de la princesse Tentkhénou. Votre maître n'a aucune envie de voir un magicien succéder à Aheteprê !



Contexte géographique

Ce scénario se déroule au nord-ouest du delta du Nil. C'est une vaste plaine fertile, irriguée par trois bras du Nil, sillonnée de canaux et ponctuée de villages prospères.
Khasouou, le décor de l'acte I, est un riche port fluvial installé sur une île. Il est réputé pour son grand temple de Râ. L'autre ville majeure de ce petit royaume est l'antique cité de **Boutou**, à l'ouest, en bordure de désert. Aux temps lointains des premiers pharaons, Boutou fut une capitale. Depuis presque mille ans, c'est une ville sainte. Elle se dépeuple peu à peu, mais reste réputée pour son temple dédié à Ouadjet, la déesse-cobra qui symbolise la Basse-Égypte.
La grande ville loyaliste la plus proche est **Hout-Ouaret,** un peu plus à l'est. Une génération, plus tôt, elle fut l'épicentre de la révolte. L'agitation y est permanente, et Néferhotep y entretient une forte garnison. Plus au sud, à l'entrée du delta, se trouve **Mekhat Taouy, «** la charnière des deux pays », l'ancienne capitale et la plus grande cité du Nord.

Les investigateurs

Qui sont les personnages ? Qui vous voulez, à partir du moment où ils sont assez prestigieux pour servir d'ambassadeurs du pharaon. Voici quelques noms et esquisses de traits utiles, que vous pouvez utiliser ou non. Convertis en personnages non-joueurs (PNJ), ils feront d'utiles « jokers ». Notez que chaque personnage est doté d'un acolyte, qui peut lui servir de « jambes » et mener l'enquête pendant que son maître négocie… avant de remplacer son patron si celui-ci succombe aux attentions de Nophru-Ka.

Senbhenas, grande épouse royale
Très âgée, voûtée, mais vive et pleine d'énergie.
Veuve du pharaon Sobekhotep, mère de Néferhotep et deux autres fils adultes, elle est habituée à gouverner, directement ou non.
- *Traits* : généreuse, imposante.
- *Politique* : tout pour le royaume, perçu comme une extension de son fils.
- *Acolyte :* **Ipi**, servante privilégiée, confidente et empoisonneuse occasionnelle.

Téoudjâef, prêtre de Thoth
Âge mûr, grand et mince, s'habille simplement et s'efforce d'être concis et précis.
À mi-chemin entre le législateur et le juge, le maître des scribes du palais de Néferhotep est davantage un haut fonctionnaire qu'un prêtre.
- *Traits* : diplomate, pondéré.
- *Politique* : ambitieux, mais loyal à Néferhotep.
- *Acolyte* : **Khoui**, scribe, passionné d'histoire ancienne et de légendes, expert dans le déchiffrage de vieux documents et le dépouillement des bibliothèques religieuses.

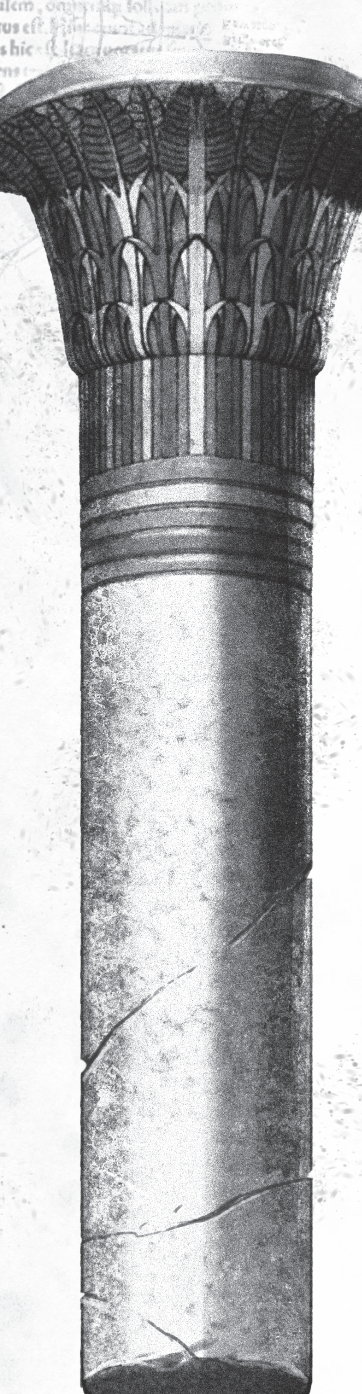
Dédetès, prêtresse d'Isis
Seize ans, petite et maigre, porte des robes simples, mais coûteuses. Souvent en léger décalage avec ce qui l'entoure.
Vénérée comme une sainte dans le grand temple d'Ititaoui, ses rêves la consument petit à petit.
- *Traits* : rêveuse, mystique.
- *Politique* : les dieux *sont* le royaume, le reste n'a aucune importance.
- *Acolyte* : personne de notable, mais elle fait des rêves prophétiques (voir p. XX).

Nebamon, prêtre d'Amon
Âgé, grand et gras (sans être obèse), porte des robes somptueuses et parle d'une belle voix grave, parfaitement modulée.
Théologien, versé à la fois dans l'histoire divine et dans celle des Deux-Pays, bon vivant.
- *Traits* : érudit, généreux.
- *Politique* : Tant que le pharaon règne avec sagesse, l'ordre cosmique est préservé. S'il échoue, son successeur fera mieux.
- *Acolyte* : **Oupouti**, scribe… et maître espion. Il a déjà des agents en ville.

Anty, général
Plus tout jeune, grand et massif, avec la peau plus sombre que les gens du Nord, une vilaine balafre sur la joue gauche et une collection de cicatrices sur le torse.
Vétéran des campagnes du Sud, officier redouté de ses pairs, il sert la dynastie sans états d'âme.
- *Traits* : loyal, cruel.
- *Politique* : Néferhotep est sage, mais faible, et je redoute l'avenir.
- *Acolyte :* **Ouser**, son aide de camp, qui est moins bon général, mais meilleur guerrier.

Nomenclature

- Dans plus de mille ans, **Khasouou** sera rebaptisée Xoïs par les Grecs.
- En termes administratifs, la **province du Taureau de la Montagne** est, plus prosaïquement, le 6e nome de la Basse-Égypte.
- Sous le nom d'Avaris, **Hout-Ouaret** sera bientôt la capitale du royaume séparatiste des Hyksôs.
- **Mekhat Taouy**, l'ancienne capitale située à l'entrée du delta, nous est connue sous le nom de Memphis.
- Selon les listes royales compilées bien après les faits par les historiens antiques, Néferhotep Ier est l'un des derniers souverains de la 13e dynastie, et les révoltés de Khasouou sont les premiers souverains de la 14e.



Le reste de la délégation… et une surprise militaire

En plus des « têtes » et de leurs « jambes », la délégation se compose d'une vingtaine de gardes, et d'une douzaine de prêtres de moindre rang qui font office de scribes.

Néferhotep a massé un millier d'hommes à la frontière du royaume d'Aheteprê. Ils se tiennent prêts à l'envahir sur ordre d'Anty, mais ce dernier a pour instruction de s'en servir comme moyen de pression, « au cas où ».

Les faits pour le Gardien

Prêtre d'Amon, Nophru-Ka s'est vite voué à des divinités plus anciennes et plus sombres. Il a aussi étudié le sort de son prédécesseur, Nephren-Ka qui, sept siècles avant lui, a réussi à régner sur toute l'Égypte.

Environ un an avant le début d'*iséfet*, Nophru-Ka s'empare de la puissance magique de Nephren-Ka, son *héka*, qui était conservée dans le temple funéraire du pharaon Snéfrou. Elle décuple ses propres pouvoirs, et c'est grâce à elle qu'il met en place le plan qui le conduira sur le trône : l'assassinat du pharaon Néferhotep et la destruction des grandes villes égyptiennes par des bêtes venues des étoiles. Mais il sait qu'il ne faut jamais invoquer ce qu'on ne peut pas chasser. Pour faire fuir les dholes, il aura besoin d'une puissance qui lui échappe encore.

À Boutou, Nophru-Ka découvre une version de *L'Hymne cannibale* contemporaine de Nephren-Ka, qui raconte comment le pharaon chasse, capture et mange des dieux. Il se prépare à dévorer Ouadjet, la déesse-cobra, mais la théophagie est un exercice complexe, qui impose des semaines d'ascèse et d'efforts épuisants.

Parallèlement, parce qu'il n'est jamais inutile d'avoir plusieurs fers au feu, il exige la main de Tentkhénou, la fille du pharaon Aheteprê. Avoir un lien avec la royauté, même s'il le lie à une dynastie d'usurpateurs, l'aidera dans sa prise de pouvoir. Aheteprê, qui n'est pas du tout désireux de vendre sa fille à cet inquiétant magicien, temporise…

Maât et iséfet

Pour les personnages, le *maât* est l'ordre du monde – c'est une déesse, la mère de Râ, mais c'est *aussi* un concept philosophique qui regroupe le bien, la justice, la vérité, l'équilibre et la paix. Par ses actions, le pharaon est le garant du *maât*.

L'antithèse du *maât* est l'*iséfet*, le chaos, l'injustice, le mensonge et le désordre. L'existence même de deux pharaons est en soi un symptôme d'*iséfet*. La sécheresse qui dure depuis deux ans en est un autre. Dans le royaume de Néferhotep, les greniers sont pleins et des distributions de vivres seront organisées. Mais ici, dans le delta, l'*iséfet* règne, les puissants accaparent le grain et la famine menace…

Points d'entrée

Ce scénario peut être présenté aux joueurs des années 1920 de plusieurs manières :

- **Via des visions**. Quelques bribes de la vie du groupe peuvent hanter les personnages très tôt dans la campagne – la vie dans les palais et les temples d'Ititaoui, des conversations avec le jeune pharaon, la descente du Nil… Leur vision se cristallise pendant ou juste après *Les Sables du temps*.
- **Via la** pierre stellaire**.** Ce scénario ne prévoit pas les difficultés d'incarnation présentes dans *La lignée*, mais qui sait, le processus fonctionne peut-être mieux la seconde fois ?
- **Via des documents**. Les « hiéroglyphes gravés à la hâte » du tombeau de Nophru-Ka sont un choix évident, mais vous n'avez pas besoin de vous y arrêter. Un papyrus oublié, prenant la poussière dans les réserves du musée du Caire ou du British Museum, peut raconter exactement la même histoire.

Dans tous les cas, nos héros ressentent un lien profond avec ces Égyptiens du passé, ce qui vous permet de renforcer le thème de la réincarnation, si le cœur vous en dit.

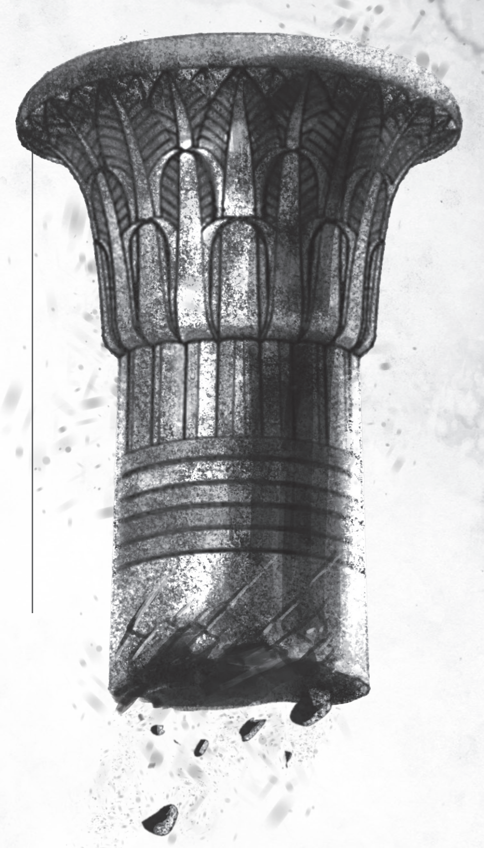
Dramatis personae

À **Khasouou**
- **Aheteprê**, pharaon
- **Nébet**, son épouse
- **Tentkhénou**, sa fille
- **Oudjânkhef**, vizir
- **Djet**, capitaine des gardes et séide de Nophru-Ka
- **Ahmès**, scribe corrompu
- **Baouefrê**, prêtre de Râ.

À **Boutou**
- **Ehmat**, gouverneur
- **Dame Ouadjet**, prêtresse de la déesse cobra
- **Nesy**, agitateur
- **Inên**, prêtre de Nyarlathotep
- **Nophru-Ka**, futur Pharaon Noir

Acte I : Khasouou





Installation

La barge transportant la délégation de Néferhotep s'amarre aux quais de Khasouou. Des palanquins attendent sur le quai pour conduire les émissaires au palais royal, qui se trouve à quelques minutes de marche, à côté du temple de Râ. Les investigateurs découvrent une ville animée, mais qui, comparée aux cités du Sud, présente d'inquiétants symptômes d'*iséfet* – beaucoup de gens sont visiblement mal nourris ou mal vêtus, les gardes qui les escortent dispersent de petits groupes qui refusent de s'écarter, avec une brutalité superflue…
Ahetepré occupe l'ancien palais des gouverneurs provinciaux, auquel il a rajouté plusieurs cours, l'effet étant à la fois prétentieux et peu harmonieux. Les appartements de la délégation sont vastes, mais mal meublés et inconfortables. En dehors de leurs proches conseillers, la suite des investigateurs est installée dans un bâtiment à l'écart et placé à proximité d'un poste de garde.
Les personnages sont à peine installés qu'ils reçoivent la visite du scribe **Ahmès**, qui est chargé de veiller sur eux. Ahmès est obèse, obséquieux et visiblement corrompu. Qu'il siège parmi les conseillers d'Ahetepré ne donne pas une bonne image de ce dernier. Bien entendu, Ahmès rapporte leurs faits et gestes au pharaon… et à **Djet**, l'agent de Nophru-Ka au palais.

Huis clos au palais

Normalement, les « têtes » de la délégation n'ont aucune raison d'en sortir de tout l'acte I, contrairement aux « jambes » qui visiteront sans doute la ville. Le palais et le temple de Râ s'interpénètrent et forment un labyrinthe de cours et de passages, où d'imposantes constructions de pierre voisinent avec des abris en torchis, de vastes esplanades avec des pièces basses de plafond, et des salles splendidement ornées avec des communs misérables. Serviteurs, prêtres et courtisans se mêlent, de petits groupes chuchotent et conspirent… et il fait toujours effroyablement chaud, même la nuit.

Politique

- Le premier jour, les investigateurs sont reçus par **Oudjânkhef**, le *tjaty*[1]. C'est un petit homme très digne, prêtre de Râ, qui a été récemment nommé à ce poste après la mort soudaine de son prédécesseur. Il se montre courtois, mais leur fait comprendre qu'il ne croit pas aux négociations commerciales, et à peine davantage à l'histoire du mariage. Il cherche à connaître leurs véritables motivations. À défaut, il oriente les discussions sur les conditions d'un secours alimentaire pour soulager la population.
- Peu après, nos héros ont le « privilège » d'une audience avec le Pharaon, qui se montre à eux pendant quelques instants depuis une « fenêtre d'apparition » située en hauteur.
- Ils auront l'occasion de le voir de plus près au banquet : un colosse qui commence à se ramollir, qui conserve une pointe d'accent oriental et qui ignore convenances et modération.
- La négociation du mariage sera menée par la reine **Nébet**, mère de la princesse Tentkhénou. Nébet est une très grosse femme dont le moteur est la cupidité. Elle fait donc monter les enchères au plus haut, incluant des postes de gouverneurs pour toute sa nombreuse parenté, la promesse que le futur Pharaon sera choisi parmi ses petits-fils, etc.
- **Tentkhénou** est une jeune fille obstinée, qui est déjà résolue à se marier avec Nophru-Ka. Elle refuse les offres des ambassadeurs, ce qui n'a pas beaucoup d'importance… sauf qu'elle fait ce qu'elle veut de son père, et que si ce dernier refuse, la négociation capote.

1 La traduction usuelle de tjaty est vizir, mais ce mot désigne en réalité un vice-roi, responsable de l'administration de vastes territoires. Dans ce royaume de poche, son effet est plus ridicule qu'imposant.

Les Orientaux

Le delta du Nil abrite une forte population venue de ce qui est aujourd'hui la Syrie et le Liban. Pour les Égyptiens de l'époque, ils font partie des « Neuf-Arcs », les ennemis du royaume : ces barbares se vêtent de robes au lieu de pagnes, ils ont le nez crochu et portent leur barbe longue. Bref, ils ne sont Pas Comme Nous.

Normalement, ils devraient rester à leur place et se contenter d'organiser les caravanes qui traversent le désert du Sinaï, mais ils se sont infiltrés dans l'armée et la prêtrise, le pharaon Ahetepré lui-même est un bâtard d'Asiatique et ils représentent presque la majorité de la population d'Hout-Ouaret. Aux yeux des investigateurs, ce sont autant des signes d'*iséfet* que les facéties cannibales de Nophru-Ka[2].

2 Les décennies suivantes voient l'essor de royaumes séparatistes dans tout le delta, gouvernés par les Hyksôs, les « rois étrangers », aidés par une arme nouvelle et inconnue des Égyptiens : les chevaux et les chars. La réunification du pays prendra deux siècles.

Renseignements

Ces informations peuvent être obtenues à l'extérieur par les assistants des investigateurs, ou directement au sein du palais en discutant avec les prêtres et les courtisans.

- **Sur le pharaon Ahetepré**. Depuis son avènement il y a quatre ans, tout va de mal en pis. La sécheresse vient s'ajouter à la corruption et à une gestion calamiteuse. Ahetepré est détesté pour ses origines à demi étrangères, pour sa cupidité et surtout pour son incapacité à incarner le *maât*.
- **Sur le royaume**. Personne ne veut être gouverné de nouveau depuis le Sud, il semble que ce soit le seul point d'accord entre les prêtres, les nobles et le peuple.
- **Sur l'armée**. Forte de plusieurs milliers d'hommes, gâtée par le pharaon qui est un ancien officier sorti du rang, elle reste loyale et se battra en cas d'invasion par les troupes de Néferhotep.
- **Sur Nophru-Ka**. Le prêtre renégat n'est pas discret et ne cherche pas à l'être. Au contraire, il sillonne villes et campagnes et prêche où bon lui semble, un comportement bizarre aux yeux des Égyptiens. Il jouit de la faveur des dieux et fait des miracles. Venu de Mekhat Taouy, la métropole du sud, il a longtemps séjourné à Khasouou, avant de se rendre à Boutou, la vieille cité de l'ouest, où il se trouve actuellement.
- **Sur son message**. Nophru-Ka annonce la fin d'un cycle cosmique et le retour à d'anciennes croyances plus simples et plus pures, mais se garde bien d'entrer dans les détails. Ses discours ne sont pas seulement mystiques ; c'est un démagogue. À l'en croire, bientôt, l'abondance régnera, les impôts baisseront, les pauvres seront riches et les riches pauvres…
- **Sur ses disciples**. Il en compte des milliers à travers tout le pays, de la capitale aux plus petits villages, et tous attendent le Renouveau qu'il prédit avec ferveur. Ils ont un signe de reconnaissance, une petite amulette en forme de léopard noir. Son influence s'étend bien au-delà du royaume, il est écouté et révéré dans tout le delta… y compris dans des régions théoriquement loyales à Néferhotep.
- **Sur la présence des disciples au palais**. À y regarder de près, bien des gens portent un petit léopard noir en pendentif, surtout parmi les serviteurs, mais il se voit aussi chez des courtisans.
- **Sur ses relations avec Ahetepré**. Le pharaon a rencontré le prêtre à plusieurs reprises, mais rien n'a transpiré de ces rencontres.

Rêves prophétiques

Chaque nuit, Dédetès rêve. Ses songes contiennent tous un grain de vérité, et lui coûtent 0/1 point de SAN. Tous ont la qualité onirique *malsaine* de la nouvelle *Nyarlathotep*.

- Elle voit une vache morte, engluée dans de la vase. Un cobra et un vautour l'observent. Sa carcasse éclate pour libérer d'énormes vers blancs aveugles, qui mettent le vautour en fuite et dévorent le cobra.
- Elle voit un léopard noir courir parmi les dunes. Il se dirige vers une ville. Dans les dernières images du rêve, il porte la double couronne et entre dans la cité.
- Elle voit un charnier dans le désert, où des centaines de cadavres dépecés sont alignés autour d'immenses chaudrons.
- Elle voit la voûte céleste fondre et se changer en pluie.
- Elle voit les étoiles changer de place et se battre dans le ciel. Les perdantes s'éteignent, les gagnantes grossissent.

Le premier rêve est une métaphore de l'Égypte et des dholes, ainsi qu'un présage de l'acte II. Le second concerne bien entendu le Pharaon Noir. Le troisième est une référence évidente au cannibalisme. Les deux derniers sont des images tirées de l'*Hymne cannibale*, qui font également référence à l'alignement des étoiles.

Contre-attaques

Si la délégation entreprend quoi que ce soit d'autre que des négociations commerciales anodines, Djet, l'agent de Nophru-Ka, décide de s'en prendre à ses membres. Il ne s'expose pas, du moins dans un premier temps, mais il a de nombreux relais à l'intérieur du palais.

- **Désinformation**. L'un de ses sbires signale à Oudjânkhef que Nophru-Ka a quitté Boutou, et a repris la route du sud. Le *tjaty* transmettra (peut-être) l'information aux investigateurs, en toute bonne foi.
- **Maléfices**. De petits morceaux de papyrus couverts de malédictions sont glissés dans les affaires des investigateurs. La plupart sont simplement effrayants, mais il y a 10 % de chances qu'ils soient porteurs d'une variante du sort Mauvais Œil (p. 259 du *Manuel du Gardien*).
- **Attrition**. La tactique favorite de Djet consiste à faire assassiner les agents des investigateurs, qui seront « attaqués dans la rue par des brigands ». Si les personnages montent une contre-enquête, ils apprennent que ces brigands ressemblaient bougrement à des gardes du palais en civil.
- **Accident fatal**. L'un des investigateurs retrouve un petit scorpion rouge dans son lit. Au lieu de fuir, la bestiole l'attaque (voir p. XX). Si l'investigateur parvient à le tuer, il remarquera peut-être que le lendemain, Djet se tient un peu plus raide que d'habitude. Sous sa cuirasse, il porte une meurtrissure en forme de scorpion.
- **Des dagues dans la nuit**. Un peu avant l'aube, une dizaine d'hommes attaquent la délégation. Ce mélange de gardes et de prêtres n'a pas de liens avec Nophru-Ka, il s'agit de loyalistes qui refusent l'idée





d'une discussion avec les gens du Sud. Ils n'en sont pas moins meurtriers. Interrogés, les survivants d'une telle attaque avouent tout ce qu'on veut… y compris l'implication de Djet, qu'ils prennent pour l'un des leurs.

- **La révolte**. Ameuter les disciples de Nophru-Ka et les lancer à l'assaut du palais à l'avantage de simplifier les choses, mais Djet ne s'y risque que s'il est démasqué, ou s'il pense que les plans de son maître sont menacés.

Et si… vous voulez faire monter les enchères ?
Dans ce cas, rien ne vous empêche de tuer l'un des ambassadeurs. Aucun d'eux n'est indispensable, et tous ont un assistant qui peut prendre le relais. Même Dédetès peut être remplacée : elle est loin d'être la seule à avoir des visions.

Événements

- Khasouou possède un petit temple d'Ouadjet, la déesse-cobra qui protège la Basse-Égypte. Ses prêtres vivent au milieu des serpents, qui sont assez intelligents pour ne pas mordre la main qui les nourrit. Mais une nuit, tous les serpents meurent sans cause apparente. Les animaux sacrés des autres temples vont bien.
- Le léopard noir hante les rêves de nombreux prêtres. Il rôde dans leurs songes, où il tue et dévore ceux qu'ils aiment. **Baouefrê**, le plus âgé des prêtres de Râ, associe l'image du léopard couronné à quelque chose de terrible qui se serait passé dans le Sud voici plusieurs siècles. Rien n'interdit aux personnages d'envoyer un message au temple de Ptah de **Mekhat Taouy**, la grande métropole voisine. Ses archives remontent très loin dans le passé… Et s'ils n'y pensent pas, Boutou offre des ressources du même ordre.
- La branche du Nil située juste à l'ouest de la ville est parcourue de lueurs que les témoins décrivent comme « des étoiles filantes sous l'eau ». Un ou deux jours plus tard, tout ce qui y vit, des plus petits poissons aux hippopotames, meurt.

Alliés, neutres ou ennemis ?

Les investigateurs sont confrontés à un grand nombre d'inconnus, et doivent choisir de leur faire ou non confiance. Ils doivent savoir que s'ils s'appuient sur les mauvaises personnes, ils se mettent entre les mains de Nophru-Ka. Qui choisir ?

- **Aheteprê** veut autant qu'eux se débarrasser de Nophru-Ka, mais il se sait sous surveillance et n'a pas envie d'être assassiné. Il a du mal à s'ouvrir de ses craintes aux représentants de son rival Néferhotep. Enfin, c'est un velléitaire qui a beaucoup de mal à s'engager dans l'action et à y rester.
- **La reine Nébet** n'a pas d'avis sur Nophru-Ka, et ne s'opposera pas à lui si elle y trouve son intérêt. Mais elle est achetable.
- La **princesse Tentkhénou** n'a jamais vu Nophru-Ka, mais elle se dit résolue à l'épouser, et plus les personnages insistent, plus elle se braque. Si vous avez envie d'une complication supplémentaire, elle fuit le palais, déguisée en servante pour « rejoindre son grand amour ».
- Le ***tjaty* Oudjânkhef** a succédé au *tjaty* Pashedu. Ce dernier est mort, piqué par un scorpion, le lendemain de l'arrivée du messager qui annonçait l'arrivée de l'ambassade du Sud. Si les personnages l'apprennent, il serait logique qu'ils se méfient de lui… et c'était bien l'intention de Djet. Oudjânkhef est un homme intègre, qui n'a pas d'aversion particulière pour les Méridionaux. Il pourrait être amené à voir les avantages d'une collaboration entre les deux royaumes, à condition qu'elle se déroule de manière équilibrée… ce qui sera difficile avec Aheteprê.
- **Djet**, enfin, joue la carte du « gros costaud en uniforme qui reste à l'arrière-plan ». De temps en temps, il prend l'initiative de discuter avec le général Anty, avec juste la dose de déférence requise. Mais si les personnages envisagent de se servir de lui contre Aheteprê, il les dénonce…

Crever l'abcès

Les investigateurs sont libres de gérer la situation comme ils l'entendent, mais quoi qu'ils fassent, ils ont intérêt à marcher sur des œufs. À Khasouou, tout changement politique brutal ou toute agression contre Nophru-Ka risque de déclencher une révolte. Le reste du delta est également influencé par le prêtre, et un soulèvement à Hout-Ouaret créerait un danger sur les arrières de l'armée. Ceci posé, quelles solutions s'offrent à eux ?

- Secouer Aheteprê jusqu'à ce qu'il décide de se dresser contre Nophru-Ka est jouable, mais leur nouvel allié est, au mieux, velléitaire.
- Le contourner et travailler avec le *tjaty* est une autre possibilité. Aheteprê n'est pas mécontent de laisser des étrangers faire le sale boulot à sa place, tant que son trône n'est pas menacé.
- Déclencher l'invasion du royaume est dans les moyens des personnages. Sa conquête ne sera pas simple : l'armée de Khasouou se défend et a l'avantage du terrain. De plus, un affrontement fratricide fait les affaires de Nophru-Ka. En revanche, une alliance militaire aiderait beaucoup à écraser les sectateurs.

Gardes et soldats

FOR	85
DEX	70
POU	60
CON	75
APP	40
EDU	40
TAI	65
INT	45

Points de Vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 12

Combat
- Esquive 45 % (22/9)
- Combat rapproché
  (épées) 60 % (30/12)
  Khépesh (épée égyptienne en forme de faucille) 1D8 + 1 + 1D4 points de dégâts
  (lances) 70 % (35/14)
  Lance 1D8 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance
  (arcs) 70 % (35/14)
  Arc 1D6 + 1D4/2 points de dégâts

Protection
1 point d'armure matelassée et 1 point de bouclier.

Compétences
Intimidation 40 % (20/8)

Djet, serviteur de Nophru-Ka

Jeune, musclé, cheveux ras, porte une cuirasse et une épée de cérémonie, mais pas de bouclier.

Techniquement, il est identique aux gardes, mais s'il perd plus de 2 PV d'un coup, un flot de petits scorpions rouges s'échappe de ses blessures. Traitez-les comme une nuée de rats (p. 344 du *Manuel du Gardien*). Au lieu de mordre, ils piquent, injectant un venin qui inflige 1D10 de dégâts en 1D6 x 5 minutes. L'objectif des scorpions est de fuir pour reconstituer Djet quelque part en ville.
SAN : 1/1D6.

Les scorpions rouges

Ces déplaisantes petites bêtes apparaissent trois fois dans l'aventure.

- Le sort qui permet de changer un humain en un sac de peau rempli de scorpions est connu de Nophru-Ka, mais il n'est pas accessible aux investigateurs.
- Djet peut utiliser ses scorpions comme assassins. Un seul scorpion lui « coûte » 0 PM et n'impose pas de pénalité au contrôle. Chaque scorpion au-delà du premier lui coûte 3 PM et 1 dé de malus au contrôle. Chaque scorpion tué lui fait perdre 1D2 PV.
- Nophru-Ka possède un sort, Invoquer des Scorpions Rouges, qui peut servir contre l'armée des personnages. Ses effets relèvent davantage du spectacle que de la technique, mais servez-vous de la description ci-dessous.

Invoquer les scorpions rouges

Coût : 1 PM permet de créer 3 « meutes » de dix scorpions.
Temps d'incantation : instantané.
Contrôle : non.
Durée : 1D10 + 5 rounds.

Chaque meute fonctionne comme indiqué p. XX de ce scénario. Nophru-Ka ne les contrôle pas, mais ce n'est pas nécessaire : ces créatures sont (sur) naturellement agressives et tentent de piquer tous les êtres vivants qui passent à leur portée. Lorsque l'effet du sort se dissipe, les scorpions se changent en sable rouge.

Note : cette version très puissante est propre à Nophru-Ka. Certains mages égyptiens connaissent une variante plus raisonnable qui permet d'invoquer un scorpion par point de Magie dépensé, à raison d'une minute d'incantation par PM.



Acte II : la chute de Nophru-Ka



Une fois la situation sous contrôle à Khasouou, il devient plus facile de mener l'enquête. « Facile » est un terme relatif : des cellules de disciples de Nophru-Ka sont encore présentes en ville. Déguisées en résistance populaire contre un pharaon tyrannique et/ou des occupants, elles se lancent dans une campagne de terreur et d'assassinat qui sort du cadre de ce scénario, mais devrait maintenir le groupe sous tension.

Messages de Mekhat Taouy

- **Si le groupe suit la piste du léopard noir**, le temple de Ptah répond à leurs questions par une missive affolée : cette créature est associée à un prêtre-roi renégat ayant régné il y a sept siècles. Ce « pharaon noir » a commis d'impensables blasphèmes contre le *maât* avant d'être vaincu par le roi Snéfrou. Effacé des listes royales, son nom a été conservé au temple. Il se nommait Nephren-Ka. Quant à son dieu protecteur, son nom n'est jamais prononcé autrement que par métaphores du type « Celui de la Porte » ou « Celui des Troubles ».
- **Si le groupe interroge le gouverneur de Mekhat Taouy sur Nophru-Ka**, ils apprennent que le prêtre a prêché dans la région avant de remonter vers le nord. Il s'était notamment associé à un groupe de pilleurs de tombes réputé qui sévissait dans les nécropoles voisines. Il aurait notamment pillé le temple funéraire du pharaon Snéfrou pour son compte. Ses membres ont été arrêtés et exécutés depuis.

Message à Néferhotep

Les investigateurs devraient rendre compte de leurs progrès à leur maître, par exemple pour l'informer de l'existence d'un « culte du Léopard noir ». S'ils patientent les deux semaines nécessaires pour recevoir une réponse, ils apprennent que le pharaon appuie toutes leurs décisions, et a ordonné à l'armée de mettre à mort les sectateurs de Nophru-Ka dans tout le pays.

Boutou

Deuxième ville du royaume après Khasouou, elle se trouve à une demi-journée de bateau à l'ouest de cette dernière, sur la dernière branche du Nil avant le désert. Construite sur la rive occidentale, elle a été très vaste, comme le montrent les nombreuses ruines qui l'environnent. Aujourd'hui, elle se réduit à de petits noyaux urbains regroupés autour de temples qui ont vu des jours meilleurs. Le désert commence à quelques minutes de marche. Il mélange dunes et formations rocheuses criblées de tunnels antiques, légués par les peuples d'avant les premiers pharaons. La ville vit d'un peu de commerce avec les barbares d'Occident, et surtout des pèlerinages au temple d'Ouadjet, protectrice de la Basse-Égypte.

Les gens de Boutou sont perçus par le reste de l'Égypte comme orgueilleux et arrogants, vivant au milieu de leurs gloires passées. Près de la moitié de la population croit aux promesses de Nophru-Ka, qui peut également compter sur un noyau dur de plusieurs centaines de fidèles.

- Le gouverneur de la ville se nomme **Ehmat**. C'est un vieil officier, qui a récemment succédé au prêtre Penrê, poignardé en pleine rue après avoir refusé de rendre la justice au nom de Nophru-Ka. Ehmat a envoyé plusieurs suppliques à Aheteprê, l'implorant d'envoyer des renforts pour tenir la ville. Il est ravi de voir arriver les personnages, moins de découvrir qu'ils sont au service de Néferhotep, mais il a trop besoin d'aide pour faire de la politique.
- La grande-prêtresse d'**Ouadjet** porte le nom de sa déesse. Dame Ouadjet est relativement jeune, et semble terrifiée par ce qui se passe – elle ignore les détails, mais elle sait que le Cobra est aux prises avec une autre Puissance, surgie d'un passé épouvantable.

Cannibalisme

Boutou a un problème de disparitions : tous les jours, des gens sont enlevés chez eux, voire en pleine rue, par des disciples du Léopard noir. À moins que vous n'ayez envie de rajouter une enquête, Ehmat a déjà fait le travail. Il sait que les victimes sont traînées au Château-d'Éternité, un massif rocheux du désert, à trois heures de marche de Boutou… et qu'ils y sont *mangés*. Capturer un sectateur et lui faire confirmer cette atroce information n'est pas bien compliqué. Monter une opération militaire contre une forteresse naturelle creusée de galeries et peuplée d'une centaine de sectateurs cannibales ne sera pas une partie de plaisir, mais s'avère faisable, si les investigateurs ont des soldats avec eux.

- **Nesy** est le visage « politique » de Nophru-Ka, un agitateur qui est à deux doigts de mener l'assaut contre la résidence d'Ehmat. Scribe et initié du temple de Râ, il vit dans la clandestinité, ne dormant jamais deux fois au même endroit et prêchant de nuit dans des résidences privées. Nesy est un ambitieux, qui dépense des trésors d'énergie à s'aveugler sur la véritable nature de son maître.
- **Inên** est son pendant mystique, un prêtre de Nyarlathotep qui voit dans Nophru-Ka le successeur du Pharaon Noir et un puissant disciple de son dieu. C'est lui qui commande les enlèvements. Il vit au Château-d'Éternité mais se montre parfois en ville. Il sait que le cannibalisme, ou plus précisément le *rite d'ouverture de la gorge*, n'est qu'un maillon de la chaîne qui conduira Nophru-Ka à régner sur l'Égypte.



Implications

Pour un Égyptien du Moyen Empire, le cannibalisme est une abomination. Certains prêtres savent que dans un passé très lointain, avant les pharaons, c'était une pratique courante. Dame Ouadjet et une poignée d'autres religieux savent que sous les premières dynasties, c'était devenu un rite sacré, par lequel les cannibales gagnant la puissance de leurs victimes. Après la chute du Pharaon Noir, le cannibalisme disparaît définitivement.

Tentkhénou

Si la princesse a fui le palais de son père, son sort est entre vos mains.

- Ehmat l'a peut-être interceptée.
- Elle a peut-être gagné le Château-d'Éternité, où elle est « l'invitée » du culte. Inên glisse aux investigateurs qu'il ne lui arrivera rien s'ils laissent son maître en paix.
- Elle partage peut-être les méditations de Nophru-Ka. Dans ce cas, elle sert le prêtre, et elle est en bonne voie de devenir folle.

Nophru-Ka

- **Où est-il ?** Le prêtre n'est pas en ville. Inên et une poignée d'autres fidèles savent qu'il s'est installé dans une oasis, à trois heures au sud de Château-d'Éternité. Il y a un temple là-bas, un ancien temple en ruine…
- **Que fait-il ?** Il passe ses journées en méditation devant un sphinx de basalte très érodé, au corps de léopard et au visage lisse, mais coiffé de la double couronne. Nophru-Ka porte un pagne, et l'*héka* de Nephren-Ka – une peau de léopard couleur de néant – est drapé sur ses épaules. Tous les soirs au crépuscule, il prononce une prière dans une langue archaïque, puis engloutit un morceau de corps humain. Lorsque les investigateurs arrivent, il est capable de dévorer un torse entier en une seule bouchée, un processus qui coûte 1/1D6 points de SAN à regarder. Ainsi mis en appétit, au plus noir de la nuit, il dévore de petits dieux – des esprits du désert ou des divinités de tribus oubliées.
- **Qui sont ses alliés ?** Quelques ***sectateurs*** passent en fin d'après-midi lui apporter sa pitance du soir, mais ils ne s'attardent pas et ne combattent pas. En revanche, il est protégé en permanence par des « ***génies*** », qui planent hors de vue, mais peuvent intervenir en 1D4 rounds si leur maître est menacé. Enfin, ses méditations diurnes font naître des ***aberrations***, des monstres semi-humains qui rôdent dans le désert.

Monstruosités

Génies

Ce sont des byakhees. Il y en a en permanence 1D6 aux alentours de l'oasis.

Byakhees

Arriva une horde de choses ailées, apprivoisées et hybrides… Ce n'était ni complètement des corneilles, ni des taupes, ni des fourmis, ni des vampires, ni des êtres humains en décomposition, mais quelque chose dont je ne peux, ni ne dois, me souvenir.
— H. P. Lovecraft, *Le Festival*

Essentiellement dévouée à Hastur l'Indicible, cette race interstellaire peut être invoquée pour contribuer à des rituels. Composés de matière conventionnelle, bien qu'étrangement organisés, ces êtres sont vulnérables aux armes ordinaires, telles que les pistolets.
Habitants du vide interstellaire, les byakhees ne possèdent pas de base permanente sur notre Terre, mais sont fréquemment invoqués pour accomplir certaines missions ou pour servir de montures stellaires.

Pouvoirs distinctifs
Vol : Un byakhee peut voler au travers de l'espace interstellaire en transportant un passager, pourvu que ce dernier soit protégé du vide et du froid par un sort ou une potion appropriés (comme le Breuvage de l'Espace).
Sortilèges : Les byakhees ont 40 % de chances de connaître 1D4 sortilèges. En principe, il s'agit d'enchantements relatifs à Hastur et aux créatures qui lui sont associées.

Byakhees, montures stellaires

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	90	(5D6 x5)
CON	50	(3D6 x5)
TAI	90	(5D6 x5)
DEX	67	(3D6+3 x5)
INT	50	(3D6 x5)
POU	50	(3D6 x5)

Points de vie moy. :	14
Impact moy. :	+1D6
Carrure moy. :	2
Points de magie moy. :	10
Mouvement :	5 / 16 en volant

Combat
Attaques par round : 2
Options de combat rapproché : Un byakhee frappe avec ses deux serres simultanément ou se précipite sur sa victime pour lui infliger de terribles blessures.
Mordre et serrer (manœuvre) : Si la morsure atteint son but, le byakhee reste accroché à sa proie et commence



à lui sucer le sang. Cette succion absorbe alors 3D10 points de FOR par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive (quand la FOR tombe à 0). La victime du byakhee a droit à un test opposé de FOR pour échapper à ce sort funeste. Habituellement, la chose ne lâche pas sa proie d'elle-même. Un byakhee ne peut immobiliser qu'une victime à la fois.
Les survivants récupèrent leur sang (et les points de FOR afférents) en se reposant ou par transfusion sanguine, dans la limite de 1D10+5 points par jour.

- Esquive 33 % (16/6)
- Combat rapproché 55 % (27/11), *1D6 points de dégâts + impact*
  Mordre et serrer (manœuvre), *1D6 points de dégâts + 3D10 points de FOR (succion du sang) (une seule victime)*

Protection : 2 points (fourrure et cuir épais)

Compétences
Écouter 50 %,
Trouver objet caché 50 %

Perte de santé mentale : 1/1D6

Aberrations
Ce sont des habitants des sables. Nophru-Ka en a matérialisé des dizaines, généralement sans même s'en rendre compte. La plupart partent retrouver leurs congénères dans le désert profond, mais il en reste une trentaine à proximité de l'oasis.

Habitants des sables

Alors, de l'une des caves sortit un habitant des sables – la peau rude, les yeux larges, de grandes oreilles. Son visage n'était pas sans rappeler celui d'un koala, contrastant avec son corps émacié. Il tituba dans ma direction, manifestement empressé.
— August Derleth, *La Fenêtre à pignon*

La peau de cette race obscure semble incrustée de sable. S'abritant au fond de cavernes profondes de régions désertiques, ils sortent de nuit pour rôder et chasser. On en a croisé dans le Sud-Est américain et dans d'autres déserts. Ils sont connus pour servir les Grands Anciens.

Pouvoirs distinctifs
Sortilèges : Un habitant des sables a 30 % de chances de connaître 1D6 sorts.

Habitants des sables, Rôdeurs des déserts

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	50	(3D6 x5)
CON	65	(2D6+6 x5)
TAI	80	(3D6+6 x5)
DEX	65	(2D6+6 x5)
INT	50	(3D6 x5)
POU	50	(3D6 x5)

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 2
Options de combat rapproché : Les habitants des sables disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde, en plus de leurs griffes.

- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché 30 % (15/6)
  1D6 points de dégâts + impact

Protection : 3 points (peau épaisse)

Compétences :
Discrétion 55 %
Écouter 60 %
Trouver objet caché 50 %

Perte de santé mentale : 0/1D6

Nophru-Ka, prêtre de Nyarlathotep

Tout le monde le décrit aux investigateurs comme un bel homme charismatique, âgé d'une trentaine d'années. Lorsqu'ils le rencontrent, ses membres sont maigres et son ventre atrocement distendu, il a le regard fou… et il se range dans la rubrique « force de la nature » plus que dans celle des « sorciers de fin de niveau ».

FOR	80
DEX	60
POU	220

Points de vie : 25
Impact : + 1D6
Carrure : -1
Mouvement : 10
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 44

Protections :
60 points de protection magique.

Sortilèges :
Contacter un Habitant des Sables, Contacter Nyarlathotep, Invoquer un Byakhee, Invoquer des Dholes, Invoquer des Scorpions Rouges, Instiller la Peur, Immunisation, Répartition du Ka, Sortilège de Mort, Terrible Malédiction d'Azathoth, Tourmenter.

Perte de Santé Mentale :
Voir ses mâchoires se désarticuler pour engloutir de la chair humaine ou pire, des petits dieux, peut faire perdre 1/1D6 SAN.

Première confrontation

Les investigateurs peuvent opter pour la force, la discrétion… ou tout simplement se présenter à Nophru-Ka et lui parler. Il est fou, mais pas au point de ne plus pouvoir communiquer avec le monde extérieur. Il ne leur dévoile pas ses plans, mais leur explique qu'ils ont le choix entre se rallier à lui – il aura besoin de gens comme eux pour régner sur l'Égypte – ou être dévorés. S'ils négocient bien, il leur laisse même quelques jours pour réfléchir.
Si les personnages comptent sur la force pour neutraliser un sorcier aussi redoutable que Nophru-Ka, ils font fausse route. Ils ont les moyens de lui envoyer une armée, il a les moyens de la détruire. Leurs soldats seront engloutis par une tempête de sable, décimés par le venin de mille scorpions jaillis du sol, avant que les byakhees ne massacrent les survivants. Le sorcier lui-même sera peut-être touché par quelques flèches, mais elles se brisent comme du verre sur la peau du léopard noir. Les investigateurs devraient rentrer à Boutou plus sages, et amputés de l'essentiel de leurs troupes.

Le sorcier contre-attaque

La nuit suivant cette première confrontation, un tremblement de terre frappe Boutou. Il est assez violent pour fissurer les murs des temples, et surtout pour abattre des dizaines de maisons de torchis. Dédetès rêve d'Apophis, un serpent d'ombre grand comme le ciel, dont la queue vient de balayer la région. C'est une simple préfiguration de ce qui se passera si Nophru-Ka parvient à invoquer les dholes.

Invoquer un dhole

Ce sort doit être lancé par un groupe au cours d'une cérémonie qui dure au moins six heures. Chaque invocateur dépense 1 point de Magie, sous le contrôle d'un officiant qui peut dépenser autant de points de Magie qu'il le désire. Chaque PM dépensé rapporte 1 % de chances de succès. Si l'invocation réussit, un dhole apparaît. Sa TAI est égale à 5 x le nombre de points de Magie dépensés. S'il n'est pas très vite contrôlé, il tente de dévorer ses invocateurs.

Les venins de la sagesse

Le lendemain, dame Ouadjet demande audience aux investigateurs. Elle a eu sa propre vision, et vient leur soumettre un plan – désespéré, comme il se doit.
« Ma maîtresse veut vous aider. » Elle fait un geste, et des acolytes entrent, portant deux gros paniers d'osier. Elle ouvre le premier, qui est plein de cobras noirs. « Si vous acceptez de vous laisser mordre par ses enfants, leur venin vous protégera des pouvoirs de Nophru-Ka. Et lorsque vous serez assez près de lui… » Elle retire le couvercle du second panier. Un cobra blanc en sort aussitôt, prêt à frapper. « Il se chargera de l'aveugler, ce qui vous donnera le temps de dérober la peau de léopard d'où il tire ses pouvoirs ».
Ouadjet leur explique que la protection ne durera pas, et qu'il faudra agir très vite. Il appartient aux investigateurs de décider s'ils sacrifient d'autres soldats pour faire diversion, s'ils optent pour une infiltration discrète, ou prennent le risque d'une nouvelle entrevue.

Échec et maât

Des investigateurs mordus par les serpents de dame Ouadjet ressentent une douleur atroce, mais éphémère, et perdent immédiatement tous leurs points de vie sauf 1… Ils deviennent également invulnérables aux dégâts physiques pendant 1D6 + 3 rounds, et leur POU augmente de 50 points pour la même durée. Mieux encore, les génies et les aberrations n'osent pas s'approcher d'eux. Leur vision change. Ils découvrent que les environs du sphinx sont jonchés de cadavres de petits dieux, et que les

Ouadjet ?

Il vous appartient de décider ce qu'est Ouadjet. Bast fait partie depuis belle lurette de la cosmogonie lovecraftienne, alors pourquoi pas une déesse-cobra ?
Ou alors, il y a des hommes serpents en Égypte – il serait étonnant qu'il n'y en ait pas. Dans ce cas, dame Ouadjet sert des maîtres inhumains, et le coup de pouce surnaturel dont bénéficient les personnages est motivé par des arrière-pensées… qui ne sont pas forcément sinistres, d'ailleurs, ou alors à très longue échéance.



L'héka de Nephren-Ka

La peau de cet avatar oublié de Nyarlathotep a été imprégnée de la puissance magique du Pharaon Noir.

- Son porteur gagne 120 points de POU et donc 24 points de Magie (déjà comptés ci-dessus). Il sait instinctivement comment contacter Nyarlathotep. Chaque jour de méditation lui donne 50 % de chance d'apprendre un nouveau sort, qu'il s'agisse de magie rituelle égyptienne dans ses aspects les plus sombres ou d'invocations de créature du Mythe.
- « Porter » ne veut pas forcément dire l'avoir sur soi. Tant que le « porteur » reste à moins de dix mètres d'elle, il bénéficie de ses pouvoirs (ce qui pourrait jouer un vilain tour aux investigateurs s'ils restent près de leur ennemi trop longtemps).
- Seuls des prêtres peuvent la revêtir. S'il n'est pas déjà voué à Nyarlathotep, son porteur perd 1D10 points de SAN par jour, jusqu'à ce qu'il atteigne 0 et soit converti.

corps mutilés des victimes des cannibales errent tout autour, un spectacle qui leur coûtera 1/1D6 points de SAN quand ils ne seront plus sous l'effet du venin.

Nophru-Ka bombarde les investigateurs de sorts qui devraient les tuer mais s'avèrent inefficaces, ce qui leur laisse le temps de s'approcher et d'ouvrir le panier du cobra blanc. Celui-ci crache son venin droit dans les yeux du sorcier, avec une précision infaillible. Nophru-Ka est aveuglé pour 1D3 + 1 rounds, ce qui laisse à nos héros le temps de lui arracher l'*héka* de Nephren-Ka.

Privé de la peau du léopard noir, Nophru-Ka opte pour la fuite. D'un geste, il appelle un génie, qui le saisit dans ses serres et le transporte au Château-d'Éternité. Il y rassemble ses derniers fidèles et prend la fuite vers le sud. Sa poursuite et sa mise à mort se dérouleront hors champ, selon les indications de l'introduction de la campagne.

Variations

Vous faites exactement ce que vous voulez de cette fin. « Aveugler l'ennemi pour lui voler la source de ses pouvoirs » donne une résonance mythologique intéressante à la scène, mais si vous préférez que les investigateurs découvrent un moyen de le neutraliser dans un papyrus, réquisitionnent un bataillon de prêtres ou tout simplement que Nophru-Ka soit moins puissant que ne le dit ce scénario, faites-vous plaisir ! Idem si vous préférez le tuer sur place. Dans ce cas, la vision s'achève avant que le groupe ait eu le temps de décider quoi faire de sa dépouille, qui sera volée et inhumée discrètement par des sectateurs.

ORDRE DE MISSION



OÙ ET QUAND ?
Nous sommes dans la neuvième année de règne du pharaon Néferhotep. Il gouverne les Deux-Pays depuis la grande ville d'Ititaoui, dans le centre. Son règne n'est pas incontesté. Il y a une trentaine d'années, le delta du Nil s'est révolté, et le gouverneur de la riche cité de Khasouou, capitale de la province du Taureau de la Montagne, s'est proclamé pharaon. Son petit royaume a survécu aux tentatives de reconquête organisées par le grand-père, puis le père de Néferhotep. Il est actuellement aux mains d'Aheteprê, un asiatique usurpateur et incompétent.
Par ailleurs, pour la deuxième année consécutive, toute l'Égypte souffre d'une grave sécheresse. Le troisième mois d'Akhet, la saison de l'inondation, est bien avancé, mais les eaux restent dramatiquement basses. Une chaleur étouffante s'est abattue sur le pays. La récolte sera mauvaise, la disette est une certitude et la famine une horrible possibilité. Dans toute l'Égypte, les prêtres font des songes terrifiants, indiquant qu'une épouvantable rupture de l'ordre cosmique est sur le point de se produire.

QUI ÊTES-VOUS ?
Vous appartenez à une délégation envoyée par Néferhotep à Aheteprê.

QUE FAITES-VOUS ?
Officiellement, vous êtes là pour discuter du commerce sur le Nil. Officieusement, vous venez proposer de mettre fin à la division entre les deux royaumes. Néferhotep a un frère, Ioufersobek, et Aheteprê a une fille, Tentkhénou, un mariage pourrait sceller une réconciliation. En réalité, vous venez évoquer la question de Nophru-Ka avec les autorités de Khasouou. Ce prêtre d'Amon renégat sème le trouble dans les deux royaumes. Il a beau être un puissant faiseur de miracles, il s'oppose au maât. Apparemment, il a lui-même demandé la main de la princesse Tentkhénou. Votre maître n'a aucune envie de voir un magicien succéder à Aheteprê !

